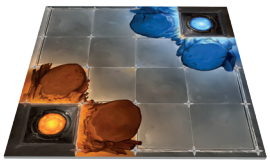
# FORGENESIS

*Eres forjador y tu especialidad es crear figuras de criaturas con acero y madera. Una vez completado el riguroso y sofocante trabajo de martillear y pulir, ¡darás vida a las figuritas y las utilizarás en un juego de ingenio contra otros para decidir quién, de entre vosotros, es el artesano más hábil! Cada criatura tiene unos puntos fuertes únicos y, a medida que vayan saliendo invocadas de sus forjas, los jugadores las moverán por el tablero, tratando de alcanzar la esquina de su oponente.*

## Componentes

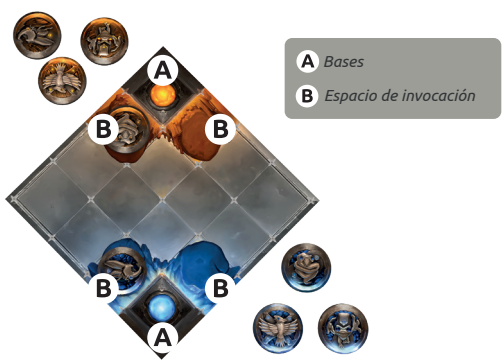


*1 tablero*

*12 fichas de criatura (6 naranjas y 6 azules)*

## Preparación

1. Coloca el tablero de modo que una esquina azul o naranja apunte hacia cada jugador.
2. Cada jugador coge las 6 criaturas del color que coincida con la esquina del tablero que tiene enfrente.
3. Un jugador debe retirar del juego al azar a 2 de sus criaturas. Su adversario debe hacer lo mismo con 2 criaturas de su color. Se considera que las criaturas restantes que quedan delante de cada jugador constituyen la reserva de ese jugador.
   Para tu primera partida, te recomendamos retirar la mariposa y la luciérnaga.
4. El último jugador que haya fabricado un objeto será el jugador inicial.
5. El jugador inicial debe elegir una de las criaturas de su oponente y colocarla en un espacio de invocación junto a la esquina del oponente, con la cara activa bocarriba. Después, el otro jugador hará lo mismo.
6. Ahora, el jugador inicial lleva a cabo el primer turno de la partida.




A *Bases*
B *Espacio de invocación*

## Estado de la criatura

Cada ficha de criatura tiene dos caras, y la cara que está bocarriba indica el estado actual de la criatura.

Criatura activa

Criatura en reposo

# Desarrollo

Los turnos de los jugadores serán alternos. El jugador activo debe llevar a cabo un turno de «activar criaturas e invocar» o bien un turno de «renovar criaturas».

## Turno de activar criaturas e invocar

El jugador actual puede realizar una fase de acción, con la posibilidad de hacer luego una de Invocación.

Durante un turno de activar criaturas e invocar, debe activarse o invocarse al menos una criatura.

### Fase de activación

El jugador actual puede activar cada una de sus criaturas activas una vez y en el orden que quiera. Al activar una criatura, debes elegir una de las dos opciones siguientes:

#### MOVER

Mueve la criatura a un espacio vacío adyacente en perpendicular. La criatura continúa activa.

La criatura **debe** moverse de modo que quede más lejos de la base de tu propia esquina.

#### HABILIDAD

Ejecuta la habilidad de la criatura (se explica en la página siguiente) y luego vuelve la ficha de modo que se vea el lado «en reposo».

Lo siguiente es propio de todos los efectos de habilidad:

- Las habilidades permiten a las criaturas retroceder hacia la base del jugador que las controla.
- En **ningún** caso está permitido colocar una criatura en la base de la esquina que coincida con su color.
- Las criaturas activas y en reposo pueden ser objetivo de las habilidades.

**Las criaturas pueden colocarse más allá del borde del tablero al llevar a cabo un movimiento o una habilidad. Cuando una criatura sale del tablero por cualquier motivo, se retira del juego y no puede ser invocada de nuevo.**

### Fase de invocación

Tras completar la fase de activación, el jugador actual **puede** invocar una nueva criatura en el tablero. Para ello, coloca una criatura de la reserva del jugador en un espacio de invocación vacío que coincida con el color del jugador actual. Esta criatura debe colocarse con su cara activa a la vista, bocarriba.

## Turno de renovar criaturas

El jugador actual da la vuelta a todas sus criaturas en reposo, de modo que su cara activa quede a la vista. Esta opción solo puede elegirse si el jugador actual tiene al menos una criatura en reposo.

# ¿Quién gana la partida?

Si el jugador actual ya no puede activar al menos una criatura y, a la vez, no le quedan criaturas en reposo, pierde inmediatamente la partida.

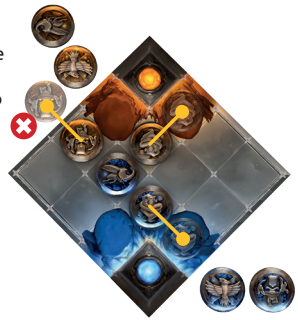
Un jugador gana inmediatamente si una de sus criaturas está en la base de la esquina que coincide con el color de su oponente.

# Habilidades de las criaturas

Cada criatura tiene una habilidad única. Tras usar su habilidad, se girarán para mostrar su lado «en reposo».

## Escarabajo

Empuja a una criatura perpendicularmente adyacente de modo que esta se aleja un espacio del escarabajo. El escarabajo no se mueve. No puedes activar la habilidad del escarabajo si la criatura objetivo empujada va a entrar en un espacio ocupado por otra criatura. A la criatura objetivo se la puede empujar fuera del borde del tablero. Las criaturas que acaben fuera del tablero fruto de un empujón se retiran del juego, lo que significa que no pueden volver a invocarse de nuevo.



## Pájaro

Mueve diagonalmente al pájaro hasta un espacio vacío adyacente.

## Mariposa

Copia la habilidad asociada a cualquier criatura perpendicularmente adyacente.

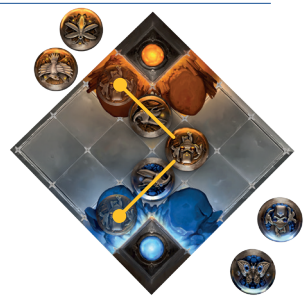
*En el ejemplo, la mariposa está copiando la habilidad del pájaro de moverse en diagonal.*

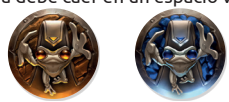
## Luciérnaga

Apunta a una criatura situada en la misma línea perpendicular que la luciérnaga; en esa línea, entre la criatura objetivo y la luciérnaga no debe haber ninguna otra criatura. Mueve la criatura objetivo hacia la luciérnaga hasta que queden adyacentes.

## Rana

La rana salta sobre una criatura perpendicularmente adyacente, de modo que cae a 2 espacios de donde empezó. La rana no puede llevar a cabo la acción de salto si no hay una criatura perpendicularmente adyacente en la dirección del salto. La rana debe caer en un espacio vacío.





## Serpiente

Apunta a una criatura perpendicularmente adyacente e intercambia las posiciones de la serpiente y la criatura objetivo.

# Créditos


**Diseño del juego:** Ignazio Panades
**Ilustraciones:** Sergio Chaves
**Editorial:** Thundergryph Games
**Dirección artística y gestión del proyecto:** Gonzalo Aguirre Bisi
**Editor del juego:** Pierpaolo Paoletti
**Autor del reglamento:** Jonathan Cox
**Diseño gráfico:** Daniel Tosco
**Simulaciones publicitarias:** Erick Tosco
**Gracias por su apoyo a:** Cristina Bisi y Luis González
**Traducción:** Juan P. Betanzos
**Revisión:** David Montero


# Reglas en formato digital

Reglamento en formato digital disponible en thundergryph.com/rulebooks


Av. República Argentina 24 2.º, 41011 Sevilla, España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.